

- Minulla on ollut vähän ongelmia bugien kanssa, tekoäly tekee mahdottomia siirtoja, enkä tiedä miten korjaan tilanteen. Tämä tapahtuu kuitenkin vain kun kaksi tekoälyä pelaa vastakkain.
- Olen huomannut että isompi syvyys tarkoittaa että tekoäly tekee parempia siirtoja, mutta ei huomattavan paljon parempia. Mutta jos kaksi tekoälyä on vastakkain niin isompi syvyys voittaa isommalla todennäköisyydellä.
- Lisäsin siirtojen järjestäjän, nyt kun siirtoja käydään läpi kokeillaan aina ensin sitä siirtoa jota luullaan parhaaksi. Tämä tekee ohjelmasta nopeamman koska tutkitaan pienempi osa pelipuun oksista. Teen tämän kuitenkin vain ensimmäiselle siirrolle koska jos järjestän koko ajan niin kuluu enemmän aikaa kuin mitä säästän. Siirtoja järjestetään ValueComparatorBlack ja ValueComparatorWhite luokkien avulla.
- Tein uusia testejä, nyt kattavuus on parempi ja suurempi osa pit mutaatioista kuolevat
- Siirsin pari metodia jotka hoitavat siirtoja uuteen luokkaan jonka nimi on MoveCreator, nyt DeepShoe ei sisällä yhtä paljon tavaraa.
- Lisäsin myös testejä suorituskyyvälle
- Muokkasin Evaluator luokkaa sillä tavalla että kaikki metodit palauttavat arvon (eivät ole void metodeja), tämä auttoi minua testaamisessa mutta jostain syystä se pilasi tekoälyn, en tiedä vielä miksi. **Korjaus** Löysin virheen, olin unohtanut nollata evaluaatioarvon ennenkun evaluoin uuden tilanteen. Siksi listan viimeinen siirto sai aina suurimman arvon ja oli silloin ”paras”
- Poistin myös evalNappuloidenArvot metodin, siirsin sen sisällön eri metodeihin, nyt Evaluator luokka on siistimpi
- Minun allMovesOrdered metodi järjestää siirrot aika tehottomasti, sen käyttäminen ei säästä melkein ollenkaan aikaa verrattuna ei järjestetyn listan käyttöön. En ole varma miten tekisin siitä tehokkaamman. Minulla on String siirto ja sitä vastaava double arvo joka kertoo kuinka hyvä siirto on. En tiedä miten järjestäisin molemmat listat rinnakkain (tai jotain) niin että listan alussa on parhaat siirrot.